



Red Matter, el nuevo juego de Realidad Virtual del estudio español Vertical Robot, ha sido anunciado en el Oculus Connect 4

- Se trata del segundo proyecto de un estudio indie español fundado por cuatro desarrolladores veteranos de la industria
- En esta ocasión, apuestan por un juego narrativo de puzles para Oculus Rift

12 de octubre de 2017 - El estudio indie español **Vertical Robot** ha viajado esta semana a **Silicon Valley** para presentar **Red Matter**, su nuevo título de realidad virtual que estará disponible en **2018**. Se trata de una aventura narrativa con puzles ubicada en un futuro alternativo en constante situación de Guerra Fría entre dos potencias: la Unión Atlántica y la República Popular de Volgravia.

El jugador tomará el papel del Agente Epsilon, un astronauta de la Unión Atlántica enviado a una base volgrava abandonada en una luna de Saturno. Su misión consiste en investigar un proyecto clasificado, oculto en las entrañas de la base. A medida que la aventura avanza, la realidad comenzará a distorsionarse y el jugador tendrá que enfrentarse a situaciones de duda y de incertidumbre que harán que el juego se vuelva impredecible.

“En este juego hemos querido recrear un mundo de ciencia ficción que se saliera de lo común” Comenta Tatiana Delgado, Directora de Diseño, “Reflejando la sociedad volgrava como un híbrido entre la vigilancia constante de la sociedad distópica de Orwell y la burocracia absurda de Kafka. Todo ello está reflejado e influirá en el diseño de juego y la narrativa del entorno”.

El juego apuesta por las interacciones, permitiendo al jugador coger objetos libremente e interactuar con el entorno sin limitaciones. “Para mantener la presencia, es fundamental que todo lo que haya en el entorno pueda ser interactivo y manipularse con naturalidad. Además, hemos optado por la sencillez en los controles, de forma que únicamente haya que usar el gatillo y el stick en cada mando”, apunta Manuel Fernández-Truchaud, Diseñador de Juego. “En caso de que el jugador quiera, podrá también mover una palanca, girar ruedas e incluso hacer malabares con los objetos que encuentre. Hemos dedicado especial esfuerzo en que la sensación al realizar las interacciones con objetos sea lo más realista posible”, destaca Iñaki Hernández, Jefe de Programación y CEO de Vertical Robot.

El jugador contará con un set de herramientas que le permitirán, además de interactuar con los objetos, descifrar los mensajes e interpretar los mecanismos y secretos de la base. La dificultad de las pruebas y puzles a los que se enfrentará el jugador irá aumentando de forma gradual para evitar cualquier posible frustración.

Red Matter cuenta con una dirección visual realista pero ligeramente estilizada, inspirada en la arquitectura brutalista, donde el uso del hormigón y las estructuras masivas contrastan fuertemente con una ambientación retro futurista influenciada por las películas de ciencia ficción de los años 80, la imaginería de la era espacial soviética y la Guerra Fría. La combinación de estos elementos hace que Red Matter ofrezca un aspecto visual único y diferenciador.

Apostando por el talento y el futuro de la realidad virtual

Vertical Robot es un estudio indie formado por cuatro veteranos de la industria que han trabajado en empresas como Tequila Works, Mercury Steam, Pyro Studios o Yager, entre otras. Tras trabajar en títulos como la saga **Castlevania**, **Deadlight** y **Spec Ops: The Line**, decidieron apostar por la Realidad Virtual y embarcarse en la aventura de crear su propia empresa.

Red Matter es el segundo proyecto de un estudio que cree en la realidad virtual como el próximo motor del ocio digital. “La realidad virtual es el presente y el futuro del ocio digital. No sólo los gamers sacarán partido de ella, sino que se acercará a un público mucho más amplio que podrá disfrutar de una inmersión total en nuevos mundos. Desde Vertical Robot, creemos que es importante que la industria española apueste por la realidad virtual, ya que contamos con grandes profesionales y entre todos podremos convertirnos en una referencia a nivel mundial”, afirma Tatiana Delgado, cofundadora de Vertical Robot.

Contacto de prensa: Tatiana Delgado Yunquera
Email: redmatter@verticalrobot.com
Teléfono: 699934840

Dossier de prensa: <http://verticalrobot.com/presskit/sheet.php?p=Red%20Matter>
Trailer de lanzamiento: <https://youtu.be/FVbuJftvfuE>

Más información

- Web oficial del juego: <http://redmattergame.com>
- Sobre Vertical Robot: <http://verticalrobot.com/>

Sobre el equipo de Vertical Robot

Directora de Diseño: Tatiana Delgado Yunquera, con 14 años de experiencia en la industria del videojuego, ha trabajado en juegos como Deadlight, War Leaders: Clash of Nations, Hello Pocoyo!, Pocoyo Racing, Lost Mana, Hispania el Juego o Gods of Rome, entre otros, para plataformas como Xbox, PC, Wii, DS or PSP. También ha participado en ARG (juegos de realidad alternativa) como The Lost Ring para los Juegos Olímpicos de Beijing, bajo la dirección de Jane McGonigal.

Director de Arte: Pedro Pablo Fernández Moya trabaja en la industria del videojuego desde el año 2005, participando en proyectos como Clive Barker's Jericho, Spec Ops: The Line y Gods of Rome, entre otros. Está acostumbrado a gestionar y supervisar equipos multidisciplinares de arte, aunque también es un experimentado artista de entornos.

Jefe de Programación: Iñaki Hernández es un veterano programador con más de 12 de experiencia en el desarrollo de videojuegos, en proyectos como la saga Castlevania Lords of Shadow, habiendo publicado juegos para PS3, Xbox360 y PC.

Artista Técnico: Norman Schaar comenzó trabajando en la industria a los 18 años. Ha participado en proyectos como Spec Ops: The Line y The Invisible Hours. Además de tener experiencia en consola, también ha adquirido experiencia en juegos móviles al igual que en proyectos de realidad virtual. A parte el arte técnico también desempeña ocasionalmente papel de artista 3D y artista de FX.

Productor/ Diseñador de Juego: Manuel Fernández es un diseñador con experiencia tanto en la industria de los videojuegos como en libros de rol. También cuenta con más de 8 años de experiencia como jefe de proyecto certificado PMP interesado en metodologías ágiles aplicadas al desarrollo de software.